

## НАУКА - ШКОЛІ: МОВОЗНАВЧІ СТУДІЇ

**Марія ГРЕБ**

Лінгвокультурознавча компетентність  
у системі мовної підготовки учнів  
10–11 класів профільної школи

3

**Тетяна ГОРОХОВА**

Дидактичний потенціал настільних ігор  
Scrabble та Alias на заняттях з української мови

6

## НАУКА - ШКОЛІ: ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧІ РОЗВІДКИ

**Світлана ЖИЛА**

Семінарське заняття як форма вивчення  
літератури в закладах вищої освіти  
Світлій пам'яті  
Валентини Борисенко присвячено

10

**Олеся ПОНОМАРЕНКО**

«До світла», Україно!  
Суголосність живопису Петра Бевзи  
з поезією шістдесятників

16

## КОНСУЛЬТУЄ МОВОЗНАВЕЦЬ

**Катерина ГОРОДЕНСЬКА**

Українське слово у вимірах сьогодення  
Рекомендації з найскладніших уживань та  
проблемного правопису слів. Продовження

19

## НАУКОВО-ПРАКТИЧНІ ПОШУКИ ВЧИТЕЛІВ

**Наталія НЕСТЕРЕНКО,**

**Анастасія КОСТЕНКО**

Діалектна лексика роману Марії Матіос  
«Солодка Даруся» як яскравий маркер  
мови художнього твору

21

**Світлана ЩЕРБИНА**

Кольороназви у баладах збірки  
Дмитра Іванова «Село в терновому вінку»

25

## НАУКОВО-ПРАКТИЧНІ ПОШУКИ УЧНІВ ТА СТУДЕНТІВ

**Катерина ЯРМОЛКА**

Англiцизми в сучасній  
українськомовній художній прозі  
На матеріалі творів Ю. Андруховича

31

## СУЧАСНА ПОЕЗІЯ

**Віра НОСЕНКО**

Єдина Україна

32

## НАУКОВО-ПРАКТИЧНІ ПОШУКИ УЧНІВ ТА СТУДЕНТІВ

**Анастасія КОТУЛА**

Порушення норм сучасної української  
літературної мови в текстах реклами

33

**Тетяна КОРОБОНЕНКО**

Джерела української фразеології. Стилiстичні  
засоби фразеології  
Ігрові прийоми та практичні завдання до теми  
«Фразеологія». Українська мова, 10 клас

34

**Олена ОСТАПЧЕНКО**

Квести в текстах, або лінгвістичні  
пригоди на кожному уроці

37

**Стефанія ЯВОРСЬКА**

Тестування як форма перевірки навчальних  
досягнень учнів. Складне речення  
Типи речень за структурою.  
Продовження

40

## МЕТОДИЧНА МАЙСТЕРНЯ СЛОВЕСНИКА

**Катерина ГОНЧАРЕНКО**

Фразеологія  
Українська мова, 6 клас

42

**Олена КУЗНЕЦОВА**

Розвиток мовлення. Складання тексту  
рекламного буклета молодіжного  
вбрання з використанням прислівників  
та прислівникових сполук

45

**Любов ГУЙЧУК**

Микола Гоголь і Україна

47

## ЛІТЕРАТУРА РІДНОГО КРАЮ

**Людмила САВЧУК**

«Школа добрих вчинків»  
За творами В. О. Сухомлинського

51

## ТВОРЧІ ПОШУКИ

**Наталія ГУДОВАНА**

Її остання осінь

53

## УРОК БЕЗ ДЗВІНКА НА ПЕРЕРВУ...

**Сергій ТИХОЛОЗ**

Роздуми вчителя

54

## ПОЗАКЛАСНА РОБОТА

**Ляля БАЙЛО**

Книжка Миколи Куделі «Кобзар у моєму  
житті» – сповідь перед сучасниками  
Його життя як подвиг. Година спілкування.  
Закінчення

55

## ПОЗАКЛАСНЕ ЧИТАННЯ

**Тетяна КАЧАК**

«16 весна» Василя Теремка. Характери юних

62

# ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ НАСТІЛЬНИХ ІГОР SCRABBLE ТА ALIAS НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Тетяна ГОРОХОВА, викладач кафедри української мови Київського університету імені Бориса Грінченка, кандидат педагогічних наук

На основі аналізу науково-методичної літератури обґрунтовано дидактичні можливості використання настільних ігор Scrabble та Alias на заняттях з української мови. Визначено типи завдань до зазначених настільних ігор для узагальнення і закріплення знань з лексикології, фразеології, граматики на заняттях з української мови.

**Ключові слова:** дидактична гра, настільна гра, дидактичний потенціал настільних ігор.

## Татьяна ГОРОХОВА. ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ НАСТОЛЬНЫХ ИГР SCRABBLE И ALIAS НА ЗАНЯТИЯХ ПО УКРАИНСКОМУ ЯЗЫКУ

На основе анализа научно-методической литературы обоснованы дидактические возможности использования настольных игр Scrabble и Alias на занятиях по украинскому языку. Определены типы заданий к указанным настольным играм для обобщения и закрепления знаний по лексикологии, фразеологии, грамматики на занятиях по украинскому языку.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, настольная игра, дидактический потенциал настольных игр.

## Tatyana HOROKHOVA. DIDACTIC POTENTIAL OF SCRABBLE AND ALIAS DESKTOP GAMES IN UKRAINIAN LESSONS

Based on the analysis of scientific and methodological literature, the didactic capabilities of using Scrabble and Alias desktop games in Ukrainian lessons are substantiated. The types of tasks for the specified board games are defined for generalization and consolidation of knowledge in lexicology, phraseology, grammar in learning Ukrainian.

**Keywords:** didactic game, board game, didactic potential of board games.

Завдання сучасної освіти передбачають орієнтацію лінгводидактики не лише на формування комунікативної компетентності, а й на розвиток здібностей, емоційного інтелекту, так званих «гнучких» навичок здобувачів освіти, формування їх творчої особистості, здатності критично осмислювати, опрацьовувати великі обсяги інформації. Такі концептуальні засади зумовлюють урізноманітнення форм і методів навчання задля інтенсифікації освітнього процесу, зацікавлення та активізації мисленнєвої і мовленнєвої діяльності майбутніх фахівців.

Як один з ефективних методів узагальнення та закріплення навчального матеріалу, застосування здобутих теоретичних знань з української мови на практиці педагоги-практики й лінгводидакти визначають **метод гри**. Дослідницький інтерес сучасних лінгводидактів (О. Бондаренко, Н. Гавриш, Г. Гринюк, О. Горошкіна, О. Караман, С. Караман, О. Кучерук, С. Лисенко, А. Макаренко, Л. Мелешко, І. Мельникова, О. Остапченко, В. Федоренко) до окремих аспектів організації ігрової діяльності в навчанні мови можна пояснити тим, що гра дає змогу створити розвивальне навчальне середовище, підвищити мотивацію до навчання мови та по-

ліпшити якісні показники навчально-предметних досягнень [2].

Мета статті полягає у висвітленні особливостей використання настільних ігор Scrabble та Alias у навчанні лексикології, фразеології, граматики на заняттях з української мови.

У науково-методичній літературі немає єдиного підходу до тлумачення гри як елементу навчальної діяльності, зокрема, функціонують поняття: «навчально-ігрова діяльність» (Л. Мелешко, О. Кучерук, В. Федоренко та ін.), «навчальна або дидактична гра», «лінгвістична гра» як методи навчання (Е. Азимов, Н. Захлопана, О. Горошкіна, О. Караман, С. Караман, К. Климова, І. Кочан, Т. Туркот, А. Шукін та ін.), «ігрові технології навчання» (О. Гречановська, І. Дичківська, В. Кукушин, О. Ярошенко та ін.), «ігрові форми навчання» (Л. Венгер) тощо.

У статті ми послуговуємось поняттям «дидактична гра» як таким, що визначає спосіб взаємодії суб'єктів освітнього процесу і полягає у взаємозв'язку імітаційного моделювання і рольової поведінки учасників гри в процесі вирішення ними типових і творчих, професійних і навчальних завдань з високим рівнем проблемності [3].



У Загальноєвропейських рекомендаціях з мовної освіти йдеться про те, що використання мови відповідно до ігрових цілей часто відіграє важливу роль «у вивченні та розвитку мови», акцентовано на таких прикладах ігрової діяльності: 1) соціальні мовні ігри (усні, письмові, аудіовізуальні, настільні ігри, шаради, мімічні ігри); 2) індивідуальні види діяльності: «пазли», кросворди; ребуси, анаграми, ігрові шоу; 3) вербальні жарти (гра слів) тощо [1, 55].

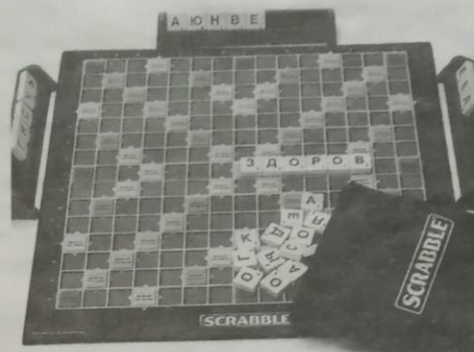
Аналіз наукових праць дає змогу виокремити основні функції дидактичної гри: спонукальну (викликає інтерес у студентів), комунікативну (надає можливість моделювати ситуації та обирати різні шляхи їх вирішення: одноосібні, групові, колегіальні; вводить людину у світ складних професійних відносин), самореалізацій (передбачає досягнення особистісного успіху, конкуренції, перемоги, що створює ситуації самовираження, самореалізації), розвивальну (сприяє розвитку пізнавальних здібностей та інших якостей), діагностувальну (передбачає, що студент в умовах гри може пересвідчитись у рівні свого інтелекту, творчості, умінні спілкуватись, у рівні володіння професійними знаннями та вміннями), розважальну (сприяє урізноманітненню навчального процесу, викликає позитивні емоції, створює сприятливу атмосферу для спілкування із однокурсниками та викладачем), корекційну (передбачає через програвання умовних ситуацій у подальшому коригувати реальну діяльність) [4].

З усього різноманіття видів дидактичних ігор варто виокремити настільні ігри, оскільки вони є одним із популярних видів дозвілля сучасної молоді, а тому дають змогу наблизити навчальне заняття до ситуації реального життя, поживають пізнавальні можливості студентів, створюють умови для творчої спільної діяльності для дружньої комунікації, забезпечують формування комунікативних мовленнєвих умінь.

Настільні ігри передбачають здійснення маніпуляцій з ігровими предметами на плоскій поверхні (зазвичай столі), до них належать картярські настільні ігри, колекційні карткові ігри, ігри з дайсами, ігри з мініатюрами, вікторини, ігри на спеціальній дошці, імітаційні ігри, рольові ігри та інші. Значний дидактичний потенціал для формування українськомовної компетентності ми вбачаємо у настільних ігор «Scrabble» («Ерудит») та «Alias» («Поясни слово»), оскільки вони передбачають оперування мовними одиницями.

**SCRABBLE** («Ерудит») – це гра у слова, сутність якої полягає в утворенні сполучених між собою слів на спеціальній дошці (мал.1) за до-

могою плиток із літерами з різною кількістю балів, подібно до кросворду. Мета гри – набрати найбільшу кількість балів. Кожен гравець змагається, використовуючи свої плитки в зручних комбінаціях на секторах, яким віддає перевагу. Різні літери та призові сектори на дошці дають можливість набрати різну кількість балів [5].



Мал. 1. Поле для гри в «Scrabble»

Окрім того, що завдання оригінальної гри передбачає розширення лексичного запасу, можна запропонувати низку завдань для узагальнення і систематизації знань різних рівнів мовної системи.

**I. Лексикологія.** Скласти слова (варіанти завдань):

- слова іншомовного походження;
- екзотизми;
- діалектизми;
- слова-терміни (наприклад, лінгвістичні);
- застарілі слова/неологізми;
- розмовна/книжна лексика;
- стилістично нейтральна/емоційно забарвлена лексика.

**II. Морфологія.** Скласти слова (варіанти завдань):

- за частиномовною належністю: іменники, прикметники, числівники, дієслова, прислівники тощо;
- за лексико-семантичними групами іменника: назви істот/неістот, збірні/одичні, конкретні/абстрактні тощо;
- за розрядами прикметників: якісні, відносні, присвійні тощо;
- прикметники, які утворюють (не утворюють) ступенів порівняння;
- невідміновані слова;
- іменники, які в Р.в. одн. мають закінчення – а (я)/– у (ю);
- іменники за різними відмінами (I, II, III, IV);
- іменники за родами: чоловічого, жіночого, середнього, спільного родів тощо.

### III. Наголошування (акцентуація):

Слова, у яких наголос на першому (другому, останньому) складі.

Варто зауважити, що під час виконання таких завдань до гри «Ерудит» варто регулювати правила гри відповідно до складності завдання, кількості учасників, їхнього рівня знань, індивідуальних особливостей тощо. Зокрема, встановлену загальними правилами кількість плиток з літерами (7) варто збільшити до 10, щоб учасники гри мали змогу скласти слова, обмежені лінгвістичним завданням. Також можна регулювати форми організації роботи за кількістю учасників: працювати індивідуально, добирати слова в парах або міні-групах. Окрім того, для великої кількості учасників можна передбачити електронну версію гри, спроектувавши на мультимедійну дошку поле для гри, до якого студенти будуть записувати дібрані лексеми.

Найбільш доцільно, на нашу думку, використовувати гру «Scrabble» («Ерудит») на завершальних етапах вивчення окремої теми задля узагальнення, систематизації знань, закріплення або ж повторення вивченого матеріалу.

Дидактичний потенціал щодо розвитку багатства мовлення студентів має настільна гра «Alias» («Поясни слово»). Сутність цієї гри полягає в тому, щоб максимально швидко пояснити своїй команді задані слова без використання спільнокореневих. Чим більше слів вгадано – тим швидше команда просувається до перемоги.

Команди грають по черзі, один з учасників команди має пояснити слова на картках іншим членам команди. Інші члени команди мають вгадати максимальну кількість слів з картки за одну хвилину, і за правильно вгадані команда отримує один бал за слово. За неправильно пояснені або не відгадані слова віднімають бали.

На заняттях з української мови залежно від теми, мети, аудиторії можна сформулювати такі завдання до настільної гри «Alias»:

Поясни слово, вживаючи:

- синоніми;
- антоніми;
- пароніми;
- фразеологізми;
- українські відповідники іншомовних слів;
- іншомовні слова;
- застарілу лексику;
- молодіжний сленг/жаргон;
- розмовну лексику тощо.

Пропонуємо приклади карток до настільної гри «Alias» («Поясни слово») для узагальнення і закріплення знань з лексикології, фразеології, збагачення мовлення, формування лінгвістичних понять:

### Розділ «Лексикологія»

Поясни, вживаючи синоніми	Поясни, вживаючи синоніми	Поясни, вживаючи українські відповідники
1 Обличчя	1 Алфавіт	1 Прогрес
2 Дивний	2 Завірюха	2 Дефект
3 Розуміти	3 Дрімати	3 Фальсифікація
4 Прийти	4 Краєвид	4 Біографія
5 Сміх	5 Красивий	5 Лексичний
6 Країна	6 Вгледіти	6 Хронічний
7 Сміливий	7 Добрий	7 Лаконічний
8 Видатний	8 Освіта	8 Реальний
9 Галас	9 Голосний	9 Аграрний
10 Веселий	10 Дорогий	10 Одіозний

Поясни, вживаючи пароніми	Поясни, вживаючи українські відповідники	Поясни, вживаючи пароніми
1 Авторитетний	1 Фантазувати	1 Фантазувати
2 Економія	2 Транспортувати	2 Транспортувати
3 Радник	3 Дискутувати	3 Дискутувати
4 Звернення	4 Реалізувати	4 Реалізувати
5 Ошукати	5 Симптом	5 Симптом
6 Абонент	6 Стимул	6 Стимул
7 Рідкий	7 Компенсація	7 Компенсація
8 Реалістичний	8 Бартер	8 Бартер
9 Прощання	9 Пріоритет	9 Пріоритет
10 Особовий	10 Ліміт	10 Ліміт

### Розділ «Фразеологія»

Поясни, вживаючи порівняльні звороти	Поясни, вживаючи порівняльні звороти	Поясни, вживаючи фразеологізми
1 Червоний	1 Високий	1 Червоніти
2 Гарна	2 Гірка	2 Насміхатися
3 Високий	3 Старий	3 Радіти
4 Міцний	4 Багатий	4 Легковажний
5 Здоровий	5 Гордий	5 Вихвалити
6 Кумедний	6 Блакитний	6 Кокетувати
7 Розумний	7 Великий	7 Ледарювати
8 Багато	8 Гарний	8 Утекти
9 Тихо	9 Крутиться	9 Замовкнути
10 Молодий	10 Любить	10 Жити

Поясни, вживаючи порівняльні звороти	Поясни, вживаючи порівняльні звороти	Поясни, вживаючи фразеологізми
1 Відомий	1 Добрий	1 Посваритися
2 Швидко	2 Повільно	2 Пишатися
3 Іде	3 Говорить	3 Темно
4 Гарячий	4 Холодний	4 Багато
5 Блищить	5 Темно	5 Вродливий
6 Червоний	6 Жовтий	6 Непотрібне
7 Відважний	7 Високий	7 Мрія
8 Говорить	8 Ходить	8 Пліткувати



9	Весела	9	Веселий	9	Мовчати
10	Боїться	10	Боязкий	10	Запам'ятати

### Картки для закріплення знань мовознавчих понять

Поясни значення термінів	Поясни значення термінів	Поясни значення термінів
1 Граматика	1 Орфографія	1 Лексикографія
2 Діалект	2 Полісемія	2 Омонім
3 Тавтологія	3 Речення	3 Антонім
4 Лінгвістика	4 Сполучник	4 Перифраз
5 Склад	5 Неологізм	5 Етимологія
6 Корінь	6 Пунктуація	6 Семантика
7 Прикметник	7 Вигук	7 Синонім
8 Мова	8 Прислівник	8 Метафора
9 Паралелізм	9 Префікс	Полісемія
10 Морфема	10 Словоформа	10 Ахраїзм

Поясни значення термінів	Поясни значення термінів	Поясни значення термінів
1 Слово	1 Філологія	1 Займенник
2 Флексія	2 Словосполучення	2 Історизм
3 Займенник	3 Дієприслівник	3 Словотвір
4 Фразеологізм	4 Паронім	4 Суфікс
5 Підмет	5 Іменник	5 Наголос
6 Антонім	6 Лексема	6 Інфінітив
7 Означення	7 Епітет	7 Фразеологія
8 Синекдоха	8 Додаток	8 Синонім
9 Прийменник	9 Семантика	9 Присудок
10 Дієприкметник	10 Частка	10 Числівник

Реалізація ігрових методів на заняттях з української мови сприяє формуванню самостійності мислення, творчих задатків, кмітливості, винахідливості, життєвої активності, відпові-

дальності, колективної дисципліни, наполегливості і цілеспрямованості.

Отже, використання елементів настільних ігор у процесі навчання української мови уможливило проведення занять відповідно до найсучасніших загальнопедагогічних, психологічних і дидактичних вимог, оскільки такі заняття спрямовують діяльність студентів на розвиток думки, мовлення і мислення у їх взаємозв'язку, підвищують активність, динамічність, емоційність навчальної діяльності, сприяють формуванню комунікативної компетентності, збагаченню мовлення, спрямовують на пошукову і дослідницьку діяльність, групову взаємодію задля досягнення поставленої навчальної мети з орієнтацією на відповідний педагогічний результат.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / С. Ю. Ніколаєва. – Київ: Ленвіт, 2003. – 273 с.
2. Мелешко Л. Формування мовленнєвої компетентності учнів 5–6 класів в ігровій діяльності на уроках української мови: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. / Л. Мелешко. – 2018. – Київ.
3. Туркот Т. Педагогіка вищої школи: навч. посібн. / Т. Туркот. – К.: Кондор, 2011. – 628 с.
4. Фіцула М. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. Київ: «Академвидав», 2006. – 352 с.
5. Scrabble. Правила гри. URL: [https://desktopgames.com.ua/games/641/scrabble\\_rules\\_ukr.pdf](https://desktopgames.com.ua/games/641/scrabble_rules_ukr.pdf) (дата звернення: 11.03.2019)

## УВАГА, ПЕРЕДПЛАТА!

### УКРАЇНЬСЬКА МОВА І ЛІТЕРАТУРА В ШКОЛАХ УКРАЇНИ

Науково-методичний  
та літературно-мистецький журнал

У різноманітних рубриках журналу друкуються матеріали з питань методики навчання української мови і літератури, мовознавства та естетичного виховання шкільної молоді, пропонуються розробки уроків, коментарі та статті провідних науковців, офіційні матеріали МОН України, сценарії позакласних заходів.

ВИХОДИТЬ 12 РАЗІВ НА РІК

ПЕРЕДПЛАТНИЙ ІНДЕКС 68838

